

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Media Pembelajaran**

##### **1. Pengertian Media Pembelajaran**

Kata media pembelajaran ini berawal dari kata “Media” yang harfiah memiliki arti “Perantara” atau “Pengantar”. Media dipahami oleh banyak orang pendidikan sebagai perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan pengertian media pembelajaran dapat dikatakan sebagai alat yang bisa merangsang peserta didik sehingga terjadinya proses belajar (Hariyono, 2014: 48). Media pembelajaran juga dapat diartikan segala sesuatu yang mampu menyampaikan pesan atau intisari dari suatu sumber yang terkonsep sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif yang dimana penerimanya yaitu peserta didik dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien (Munadi, 2012 : 7). Media pembelajaran diartikan sebagai alat bantu mengajar yang selanjutnya digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model grafis, atau benda nyata lain (Falahudin, 2014 : 110). Alat-alat bantu yang dimaksud dalam hal tersebut adalah untuk memberikan pengalaman yang lebih konkret, memotivasi serta mempertinggi daya serap dan daya pembelajar dalam proses belajar.

Berdasarkan pemaparan diatas tentang pengertian media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu mengajar yang dapat memudahkan penyampaian konsep abstrak ke konkret kepada

peserta didik dalam proses pembelajaran agar pembelajaran lebih didominasi oleh peserta didik. Media pembelajaran juga diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan oleh pendidik untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar. Media pembelajaran dibuat dan disusun terkonsep atau terencana dengan baik untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif.

## **2. Fungsi Media Pembelajaran**

Media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yang meliputi, membantu mempercepat pemahaman dalam proses pembelajaran, memperjelas penyajian pesan agar tidak bersifat *verbalistik*, mengatasi keterbatasan ruang, pembelajaran lebih komunikatif, waktu pembelajaran bisa dikondisikan, menghilangkan kebosanan peserta didik, meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari sesuatu, melayani gaya belajar peserta didik yang beraneka macam, meningkatkan kadar keaktifan/keterlibatan (Sutikno, 2013).

Sedangkan fungsi media pembelajaran yang dikemukakan oleh Levied an Lents dalam Hariyono (2015 : 50 ) media pembelajaran khususnya media visual memiliki fungsi yaitu pertama, fungsi atensi yaitu menarik dan mengarahkan perhatian peserta didik untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran. Yang kedua, fungsi afektif dapat terlihat dari kesenangan peserta didik saat belajar. Ketiga, fungsi kognitif yaitu untuk memahami dan mengingat informasi. Keempat, fungsi kompensatoris yaitu untuk mengorganisasikan informasi dan mengingatkan kembali.

Berdasarkan dari berbagai pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa fungsi dan manfaat dari media pembelajaran dapat memperjelas konsep abstrak ke kongkret, menarik perhatian peserta didik, dan mengatasi

keterbatasan indera peserta didik. Oleh karena itu, fungsi media dalam pembelajaran juga sangat berpengaruh pada motivasi dan semangat belajar peserta didik sehingga dapat menunjang keberhasilan hasil belajar.

### 3. Jenis dan Klasifikasi Media Pembelajaran

Jenis media pembelajaran berdasarkan dari jenis rancangannya terbagi menjadi dua yaitu (Haryono, 2014 : 51-52):

- a. Media pembelajaran yang dirancang (*by design*), yaitu media pembelajaran yang secara khusus dirancang atau dikembangkan sebagai komponen system pembelajaran untuk memberikan fasilitas belajar yang terarah dan bersifat formal.
- b. Media pembelajaran yang dimanfaatkan (*by utilization*), yaitu media pembelajaran yang tidak didesain secara khusus untuk keperluan pembelajaran dan keberadaannya dapat ditemukan, diterapkan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Jenis media pembelajaran yang baik dan benar dapat dibedakan menjadi beberapa jenis antara lain: 1) media dua dimensi atau media grafis seperti gambar, bagan, foto, poster, garfik dan yang lain, 2) media yang memiliki lebih dari dua sisi, seperti pop up, mock up, patung dan lainnya, 3) media proyeksi seperti, slide, video, film, OHP dan lainnya, 4) media pembelajaran dengan menggunakan yang ada di lingkungan sekitar (Harjato, 2011:237) . Sedangkan, klasifikasi media pembelajaran yang dilihat dari bentuk atau cirri fisiknya dapat dikelompokan yaitu : (1) media dua dimensi, (2) media tiga dimensi, (3) media pandang diam, (4) media oandang gerak (Haryono, 2014 : 52). Bedasarkan pendapat tersebut media pembelajaran yang

dipilih oleh panneliti lebih cenderung pada jenis media pembelajaran yang dapat diaplikasikan dengan permainan, digerakan dan dapat dipindah dengan mudah serta klasifikasi media peneliti termasuk media tiga dimensi.

#### **4. Kriteria Media Pembelajaran**

Kriteria pemilihan media pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan sembarangan. Kesalahan ketika pemilihan media pembelajaran baik itu pemilihan topik maupun jenis medianya, karena akan menjadi masalah yang akan ditemui secara berkelanjutan yang tidak diinginkan di kemudian hari. Falahudin (2014 : 112-115) menguraikan kriteria dalam pemilihan media pembelajaran sebagai berikut:

a. Tujuan Penggunaan

Tujuan penggunaan media ini terletak pada kompetensi dasar dan indikator yang ingin tercapai, ranah perkembangan peserta didik (afektif, kognitif, psikomotor), dan penekanan penggunaan ransangan indera.

b. Karakteristik Media

Karakteristik media ini terletak pada kelemahan dan kelebihanannya. Pemilihan media dengan baik jika mengenal dengan baik karakteristik masing-masing media, karena kegiatan memilih pada dasarnya adalah kegiatan membandingkan satu sama lain, ana yang lebih baik dan mana yang lebih sesuai dibanding yang lain. Oleh karenanya, sebelum menentukan jenis media, lebih baik memahami karakteristik media tersebut.



c. Sasaran Penggunaan Media

Sasaran dalam penggunaan media pembelajaran adalah peserta didik dengan memahami karakteristik peserta didik baik dari latar belakang sosialnya, bakat dan minat belajarnya. Kriteria ini dianggap penting karena media harus sesuai dengan kondisi peserta didik di sekolahnya.

d. Waktu

Waktu adalah beberapa lama waktu yang diperlukan untuk mengadakan atau membuat media yang akan dipilih dan berapa lama alokasi waktu yang tersedia dalam proses pembelajaran. Tidak ada gunanya memilih media yang baik, tetapi tidak memiliki cukup waktu untuk menggunakannya.

e. Biaya

Penggunaan media pada dasarnya dimaksudkan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Oleh karenanya, faktor biaya menjadi kriteria yang harus dipertimbangkan, karena media yang mahal belum tentu lebih efektif untuk mencapai tujuan belajar dibandingkan media sederhana dan murah.

f. Ketersediaan

Ketersediaan media pembelajaran untuk materi yang dipilih di kelas tersebut. Sudah ada atau belum media yang akan

dikembangkan, sehingga peneliti dapat menentukan media tersebut perlu dikembangkan atau tidak.

Bedasarkan pemaparan diatas peneliti menyimpulkan mengenai kriteria media pembelajaran yang terpenting adalah disesuaikan dengan tujuan pembelajaran, kebutuhan peserta didik, dan efisiensi waktu dan biaya pembuatan. Hal ini yang perlu diperhatikan dalam pembuatan atau penyusunan media pembelajaran.

## **5. Prinsip Media Pembelajaran**

Dalam penyusunan atau pembuatan media pembelajaran terdapat beberapa prinsip yang berpengaruh dalam pemanfaatan media pembelajaran seperti yang disampaikan (Falahudin, 2014 : 113-114) berikut ini:

- a. Setiap jenis media memiliki kelebihan dan kelemahan tidak ada satu jenis media yang cocok untuk semua proses pembelajaran dan dapat mencapai semua tujuan belajar. Ibaratnya, tak ada satu jenis obat yang bisa manjur untuk semua penyakit.
- b. Penggunaan beberapa macam media secara bervariasi memang diperlukan namun harap diingat bahwa penggunaan media yang terlalu banyak sekaligus dalam satu kegiatan pembelajaran. Justru akan membingungkan pebelajar dan tidak akan memperjelas pelajaran. Oleh karenanya digunakan media seperlunya.
- c. Penggunaan media harus dapat memperlakukan pebelajar secara aktif. Lebih baik menggunakan media pembelajaran yang sederhana yang dapat mengaktifkan seluruh pebelajar daripada media canggih justru membuat pebelajar terlihat tidak aktif.

Menurut peneliti prinsip dalam pemanfaatan media pembelajaran ini penting untuk diperhatikan dalam pembbuatan atau penyusunan media pembelajaran. Pembuatan media akan sangat matang dengan memperhatikan prinsip-prinsip media sehingga pembelajaran di kelas menjadi lebih aktif. Pemanfaatan media pembelajaran juga dapat dengan menggunakan konsep permainan.

## **6. Media Pembelajaran *The Advanture Map***

*The Advanture Map* dalam bahasa memiliki arti peta petualangan, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran yang mengadopsi dari beberapa permainan seperti *puzzle*, ular tangga, dan monopoli terdiri dari kepingan-kepingan yang menggambarkan wilayah suatu wilayah seperti yang digambarkan dalam peta. Konsep ular tangga digunakan untuk memberikan soal-soal pembelajaran yang terletak pada kotak-kotak yang ada pada ular tangga. Sedangkan monopoli digunakan dengan mengadopsi penggunaan kartu untuk membacakan soal yang didapat peserta didik saat bermain ular tangga.

### **A. Permainan**

#### **1. Pengertian Permainan**

Permainan adalah kontes antara para pemain yang berinteraksi satu sama lain dengan mengikuti mengikuti aturan-aturan tertentu yan sudah untuk mencapai tujuan tertentu pula (Sadiman, 2010 : 75). Permainan adalah media yang digunakan untuk memperoleh kesenangan sekaligus pengetahuan (Munadi, 2012 : 165). Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan intelektual (*Intellectual Playability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya (Zamroni dkk, 2013 : 489).

Sedangkan menurut Khasanah dkk, (2011 : 94) ada beberapa pengertian permainan yang berlandas dari perilaku anak, seperti (1) permainan adalah sarana yang menyenangkan, di luar dari peristiwa sehari-hari (2) permainan adalah sarana bereksperimen dalam berbagai hal, terbuka tanpa batas (3) permainan adalah sesuatu yang aktif dan dinamis, tidak statis sehingga tidak terbatas ruang dan waktu (4) permainan juga berlaku bagi setiap anak di sepanjang zaman, memiliki konteks hubungan sosial dan spontan, bermain juga sebagai sarana komunikasi dengan teman sebaya dan lingkungan.

Berdasarkan beberapa pemaparan para ahli tentang permainan di atas peneliti dapat menyimpulkan bahwa permainan adalah tindakan yang dilaksanakan atau dilakukan dengan interaksi antar beberapa orang dengan mengikuti aturan-aturan bermain yang ada dan untuk mencapai tujuan tertentu. Untuk mencapai tujuan dan mengikuti aturan-aturan tersebut pemain harus menggunakan strategi intelektual dan kelincahan fisik.

## **2. Kelebihan dan Kelemahan Permainan dalam Media Pembelajaran**

Media pembelajaran dengan permainan memiliki beberapa kelebihan antara lain : (a) permainan itu sangat menarik dan menyenangkan sebab di dalamnya ada unsur kompetisi, karena ada unsur menang dan kalah, (b) permainan melibatkan semua peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, (c) permainan dapat memberikan umpan balik langsung, sehingga proses belajar jadi lebih efektif, (d) permainan memungkinkan penerapan konsep-konsep ataupun peran-peran ke dalam situasi dan peranan yang sebenarnya di masyarakat, (e) permainan itu bersifat luwes, (f) permainan dapat dengan mudah dibuat dan diperbanyak (Sadiman, 2010 : 78-80).



Sebagaimana media-media pembelajaran lain yang memiliki kelebihan, media pembelajaran juga memiliki kelemahan atau keterbatasan yang patut diperhatikan antara lain : (a) permainan membuat peserta didik terlalu asik, sehingga lupa dari esensi dari materi pelajaran, (b) dalam mensimulasikan situasi sosial permainan cenderung terlalu menyederhanakan konteks sosialnya, sehingga tidak mustahil peserta didik justru memperoleh kesan yang salah, (c) kebanyakan permainan hanya melibatkan beberapa orang peserta didik saja padahal keterlibatan seluruh peserta didik atau warga belajar amatlah penting agar proses belajar bisa lebih efektif dan efisien (Sadiman, 2010 : 78-80).

Media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti adalah media yang mengadopsi beberapa permainan seperti ular tangga, monopoli, puzzle. Permainan-permainan tersebut diadopsi ke dalam media pembelajaran *The Advanture Map* dan memiliki fungsi dan cara pengsplikasian tersendiri. Permainan tersebut dirasa cocok untuk mendampingi media yang dikembangkan oleh peneliti.

Pemaparan di atas tentang kelebihan dan kelemahan media pembelajaran permainan tersebut dapat diterima peneliti. Peneliti akan memperbaiki dan mengantisipasi kelemahan-kelemahan yang ada di media pembelajaran yang akan dibuat sehingga media pembelajaran yang menggunakan permainan yang akan dibuat akan menjadi lebih baik.

## **B. Kearifan Lokal Kota Malang**

Kearifan lokal adalah berbagai nilai yang telah diciptakan, dikembangkan dan diperhatikan oleh masyarakat yang menjad pedoman hidup

mereka (Apriyanto, 2008). Kearifan lokal adalah nilai-nilai luhur yang berlaku dalam tata kehidupan masyarakat antara lain melindungi dan mengelola lingkungan hidup secara lestari, hal ini disampaikan dalam UU No. 32/2009 Tentang Perlindungan dan Pengelolaan Lingkungan Hidup.

Kearifan kota Malang di dalam media yang dikembangkan oleh peneliti meliputi letak geografis kota Malang, nama-nama daerah di kota Malang, dan di setiap daerah tersebut terdapat informasi yang ada dalam materi yang disampaikan sesuai dengan KD. Penggunaan kearifan kota Malang dalam media *The Advanture Map* adalah untuk mengaitkan materi dengan keadaan kota Malang yang sebagian besar masih belum diketahui oleh peserta didik seperti, letak geografis kota Malang, nama-nama daerah di kota Malang, keadaan social di kota Malang. Kearifan kota Malang dalam media ini difungsikan sebagai gambar puzzle dan gambar ular tangga yang akan dimainkan oleh peserta didik. Soak-soal yang ada dalam media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti juga ada beberapa yang memiliki hubungan dengan kearifan kota Malang.

### **C. Pembelajaran Tematik**

#### **1. Pengertian Pembelajaran Tematik**

Pembelajaran tematik adalah salah satu dari model pembelajaran yang terintegasi, sehingga sistematika atau proses belajar di dalam kelas dirancang agar peserta didik dapat aktif menggali dan menemukan konsep serta prinsip-prinsip keilmuan secara holistic, autentik dan bermakna (Prastowo, 2014 : 45). Pembelajaran tematik juga dianggap sebagai alternatif dari model pembelajaran yang mampu menunjang proses humanisasi dalam kegiatan

pendidikan di sekolah, artinya ialah peserta didik dianggap sebagai manusia yang memiliki peran dalam proses pemecahan masalah dan menemukan konsep-konsep keilmuan (Rusman, 2010 : 250). Penjelasan lain tentang tematik adalah pembelajaran yang terpadu dan menggunakan tema yang digunakan mengaitkan beberapa mata pelajaran, sehingga mampu memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik (Majid, 2008: 80).

Pemaparan tentang pengertian atau definisi pembelajaran tematik di atas maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tematik merupakan model pembelajaran yang penerapannya dengan mengaitkan beberapa mata pelajaran di dalam satu tema yang dihubungkan dengan pengalaman nyata, sehingga pembelajaran tematik mampu memberikan pengalaman yang bermakna kepada peserta didik. Pengalaman yang bermakna memiliki maksud peserta didik mampu memahami konsep-konsep keilmuan yang dipelajari dan mengaitkannya dengan pengalaman hidup sehari-hari.

## **2. Prinsip Pembelajaran Tematik**

Prinsip pembelajaran tematik dapat diklasifikasi sebagai berikut:

(a) penggalan tema dalam pembelajaran tematik yaitu dimaksudkan agar tema-tema yang dirancang tidak saling tumpang tindih dan memiliki keterkaitan antar mata pelajaran, (b) prinsip pengelolaan pembelajaran ini dimaksudkan agar guru mampu memposisikan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam proses pembelajaran di dalam kelas, sehingga guru tidak terlihat lebih dominan di dalam proses belajar di kelas, (c) prinsip evaluasi yaitu guru memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan evaluasi diri dan guru mrngajak peserta didik untuk melakukan evaluasi perolehan



pembelajaran yang telah dicapai, (d) prinsip reaksi yaitu guru harus mampu bereaksi terhadap aksi peserta didik, sehingga mengarahkan peserta didik pada aspek yang lebih luas khususnya dalam cara berfikir (Trianto, 2011 : 154-156).

Prinsip pembelajaran tematik yang lain adalah diklasifikasikan menjadi Sembilan prinsip seperti yang disampaikan Prastowo (2014 : 60-61) sebagai berikut: (a) pembelajaran bersifat kontekstual yaitu pembelajaran dikemas agar peserta didik menemukan dan memecahkan masalah yang nyata yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari, sehingga peserta didik belajar dengan baik untuk tema pembelajaran yang nyata, (b) memiliki tema untuk mengaitkan beberapa mata pelajaran sebagai pusat acuan alur pembelajaran, (c) menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan (*joyfull learning*), (d) pembelajaran memberikan pengalaman yang bermakna (e) menanamkan konsep yang jelas dari beberapa mata pelajaran yang diintegrasikan, (f) pemisahan terhadap mata pelajaran yang dianggap sulit untuk dilakukan (g) pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan, kemampuan dan karakteristik peserta didik (h) pembelajaran bersifat fleksibel, dan (i) menggunakan variasi metode pembelajaran.

Beberapa pendapat di atas yang menjelaskan prinsip-prinsip pembelajaran tematik dapat disimpulkan bahwa prinsip pembelajaran tematik perlu diperhatikan. Sehingga penyusunan medianya pun tersusun dengan baik dan tidak sembarangan. Agar tercapai tujuan dari proses belajar yang mengarah kepada peserta didik.

### **3. Tujuan Pembelajaran Tematik**



Pelaksanaan pembelajaran tematik tidak terlepas dari tujuan yang ingin dicapai. Adapun tujuan pembelajaran tematik menurut S.B Mamat (dalam Sulastri, 2017 : 14), yaitu: (a) pembelajaran tematik mengharuskan perubahan paradigma pembelajaran lama yang keliru (berpusat pada guru), (b) pendekatan pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan dan kecenderungan anak usia dini, yaitu mereka yang pada umumnya masih memahami suatu konsep secara menyeluruh dan dalam hubungan yang sederhana, (c) pembelajaran tematik memungkinkan penggabungan berbagai perspektif dan kajian interdisipliner dalam memahami suatu tema tertentu, (d) pembelajaran tematik mendorong peserta didik memahami wacana aktual dan kontekstual, dan (e) pembelajaran tematik menuntut penerapan metodologi pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan penjabaran mengenai tujuan pembelajaran tematik maka tujuan pembelajaran tematik ini merupakan suatu komponen yang perlu peneliti jadikan sebagai acuan dalam penyusunan media pembelajaran. Media pembelajaran akan semakin baik jika memperhatikan tujuan-tujuan dari pembelajaran tematik yang akan dicapai.

#### **D. Tema 9 Subtema 1 Benda Tunggal dan Campuran**

Pada tema 9 terdapat beberapa subtema dan salah satunya adalah subtema 1 (Benda Tunggal dan Campuran) kelas V sekolah dasar.

##### **1. Kompetensi Dasar**

###### **a. Bahasa Indonesia**

3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik.

1.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual.

b. PPKn

1.4 Mensyukuri manfaat persatuan dan kesatuan sebagai anugerah tuhan Yang Maha Esa.

2.4 Menampilkan sikap jujur pada penerapan nilai-nilai persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan di bidang sosial budaya.

1.4 Menggali manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan hidup.

4.4 Menyajikan hasil pengggalian tentang manfaat persatuan dan kesatuan untuk membangun kerukunan.

c. IPS

3.3 Mengidentifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi

4.3 Menyajikan hasil identifikasi karakteristik geografis Indonesia sebagai negara kepulauan/maritime dan agraris serta pengaruhnya terhadap kehidupan ekonomi, sosial, budaya, komunikasi, serta transportasi.

#### d. Matematika

3.6 Menjelaskan dan menemukan jaring-jaring bangun ruang sederhana (kubus dan balok)

#### 2. Muatan Materi

a) letak geografis wilayah, b) interaksi sosial dan budaya, c) nilai-nilai persatuan dan kesatuan, d) iklan media cetak atau elektronik, e) jaring-jaring kubus dan balok.

### G. Kajian Relevan

Bedasarkan dari hasil pengamatan peneliti dengan studi literasi dalam mencari penelitian terdahulu yang secara langsung berkaitan dengan pengembangan media yang dikembangkan oleh peneliti. Peneliti menemukan beberapa penelitian terdahulu yang terkait dengan penelitian di atas. Di bawah ini adalah beberapa penelitian yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti.

Pertama, penelitian skripsi yang berjudul *Pengembangan Media PATAYA (Replika Peta Budaya) Dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD* oleh Eka Syahratul Hijah pada tahun 2014. Penelitian ini dilakukan di SDN KEBONDALEM dan didapatkan hasil 90% dengan kategori baik. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah penggunaan media tidak dikemas dengan permainan, media digunakan untuk kelas IV SD, dan tempat penelitian yang berbeda. Sedangkan persamaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan peneliti

sekarang adalah mengembangkan media pembelajaran yang menggunakan peta, media berbentuk tiga dimensi, dan jenis penelitian R&D.

Kedua, penelitian skripsi yang berjudul *Pengembangan Media UPIN (Ular Tangga Pintar) Mata Pelajaran IPA Kelas 3 SD* oleh Mohammad Agil Sahrial pada tahun 2016. Penelitian ini dilaksanakan di SD Muhammadiyah 08 Dau Malang dengan didapatkan hasil sebesar 85%. Perbedaan penelitian terdahulu ini dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti sekarang adalah media pembelajaran ini hanya dapat digunakan untuk mata pelajaran IPA kelas 3 SD, cara pengoprasikan media pembelajaran, dan tempat penelitian. Persamaan dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah mengembangkan media pembelajaran dengan mengadopsi permainan ular tangga, penggunaan media dengan permainan, dan jenis penelitian yang sama yaitu R&D.





## H. Kerangka Pikir



**Gambar 2.1 Kerangka Pikir**